

PRESENTACION

COZUMEL es la primera parte de una trilogía de aventuras que se titula "LEYENDAS DE CIU-THAN" y que cubre un período y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

La epopeya de CI-U-THAN consta de tres libros totalmente independientes.

Este primer libro, dividido en dos partes, narra tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido naúfrago hasta tu triunfal salida de ella.

El segundo libro "TULUM Y COBAL. LOS TEMPLOS SAGRADOS", trata de lo ocurrido en Yucatán, más concretamente, de tus peripecias en los templos de Cobal y Tulum.

El tercer libro "EL MISTERIO DE CHICHÉN ITZA" nos relata el fabuloso desenlace final en el más famoso templo maya: Chichén Itzá.

Así pues, tienes entre tus manos la historia del primer encuentro de Doc Monro, gran aventurero y arqueólogo, con los restos de la arcaica cultura Maya.

Corría el año 1920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe.

Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la Isla de Cozumel, donde encuentra unas tradiciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.

En COZUMEL debes asumir el papel de ese famoso arqueólogo y osado aventurero, pues eres tú quien ha sido contratado para ir a desentrañar los innumerables misterios de esta región.

Recuerda: te habías equipado perfectamente, pero no contabas con ese mal golpe del destino que, ya en tu última etapa hacia México, ha hecho naufragar tu barco en el mar Caribe.

Y justo aquí te encuentras al comienzo, naúfrago solitario cuya única salvación es la cercanía de la misteriosa Isla de Cozumel.

Se trata de tus aventuras en esta isla y cómo lograste escapar de ella. ¡Suerte!.

COMO JUGAR

Para enfrentarte a tu misión con garantías de éxito debes comprender perfectamente cómo funciona una aventura.

Jugar una aventura es como irte a vivir a un mundo nuevo donde el ordenador actúa como intermediario.A través de él recoges información sobre dónde estás, lo que ves y si hay otros seres u objetos presentes.

También por medio del ordenador das tus instrucciones. Aunque puedes teclear lo que quieras, sin embargo hay ciertas órdenes que son muy útiles y te facilitan el juego.

Para moverte, usa las direcciones del compás o sus formas abreviadas, **(N) (S) (E) (O)**

Salidas (X), sirve para pedir información sobre las comunicaciones de una localidad.

Inventario (I), te dará una lista de los objetos que tienes y su estado (puesto, llevado, etc).

Mirar (M), te dará otra vez la descripción original de la localidad actual.

Ayuda (A), te da un mensaje más o menos claro dependiendo de lo necesario que sea haberla pedido. Puedes pedir ayuda a los personajes.

Fin o Abandono, te permiten empezar de nuevo.

Save, Load, Ramsave, Ramload, permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o en gráfico.

Examinar, es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o personaje. Es una de las órdenes más útiles.

Además, no te olvides de:

- Leer todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente; allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano.
- Hacer un mapa para moverte por ese mundo. Señala los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema.
- Si una acción de la cual estás seguro no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.
- Hay localidades que requieren luz artifical y debe haber objetos que te la proporcionen.

Pero en este mundo no estás solo: hay otros personajes que son tu única compañía; de tu manera de tratrarlos dependerá el éxito o el fracaso, así que no los menosprecies porque:

- tienen personalidad propia.
- tienen capacidad para tomar sus propias decisiones según los acontecimientos.
- tienen la capacidad de actuar consistentemente con su personalidad.
- pueden hacer cosas diferentes cada vez que juegas.
- reaccionan según lo que hagas tú o lo que hayas hecho.
- por ello: CADA JUEGO PUEDE SER UN POCO DIFERENTE.

NOTA IMPORTANTE.

Si hay un personaje presente y quieres dirigirte a él o hablarle, etc, debes utilizar la forma DECIR "lo que sea" y no describir la acción.

Hay que diferenciar lo que está en tu mente de la acción real.

Ejm: En una cafetería con un amigo. No es válido teclear PEDIR CAFE, eso es tu pensamiento; debes teclear CAMARERO "café".

Ejm: Si quieres invitar a tu amigo, no es válido INVITAR AMIGO, eso es lo que piensas; la acción es DECIR AMIGO o AMIGO o SU NOMBRE "¿quieres café?".

Respetando estas simples y por lo demás naturales reglas tu trato con los PSI será más fructífero.

EXTRAS

En la Diosa de Cozumel, para ser fieles con su concepción, hemos respetado el más clásico formato de aventura, pero dándole toda la potencia de la más nueva versión del DAAD.

Las ventajas se apreciarán durante la etapa de juego, pero conviene destacar aquí varios avances importantes.

Tiene, entre otras cosas, un nuevo sistema de tratamiento de objetos, donde el programador elige un objeto y le define todas sus características, es decir, si es sólido o líquido, si es duro o blando, si venenoso o no, y mil más.

Automáticamente, el programa ya lo trata como tal. Esto es un gran avance en programacipón de aventuras, pues sólo hay que definir UNA SOLA VEZ el objeto y ya se comporta exactamente como ha sido diseñado, permitiendo toda clase de manipulaciones, siempre que se haya diseñado para ellas.

Especial cariño se ha puesto en el tratamiento de los gráficos, en los que la forma de presentación en pantalla es nueva y para los que se ha elegido una pátina antigua, con colores muy fríos, tipo fotografía vieja, pues ése es el efecto que se intenta obtener.

Sin embargo, tienen una gama de grises bastante extensa y han costado un buen trabajo, que esperamos se sepa apreciar.

Se ha incluido también una doble pantalla digitalizada de presentación-sorpresa para todos los ordenadores.

Nuevo también es un sistema de puntuación que le indica al jugador, sin darle fáciles pistas, cuáles son las acciones positivas y las negativas.

Este sistema de puntuación enlaza con otra novedad: la posibilidad de moverte entre las dos partes que componen el juego, dando al usuario un sistema "abierto" en contraposición a los hasta ahora sistemas cerrados y con clave.

En la isla COZUMEL, eres libre de saltar de una a otra parte. Lo único que debes saber es que si no has completado 50 puntos en la primera parte, tu paseo por la segunda sólo será en misión de exploración, de reconocimiento del terreno para preparar tu mejor estrategia en la primera.

En cuanto a los personajes, también se ha tenido especial esmero en su creación. El DAAD permite ahora que se les definan todos sus atributos y luego los maneja de forma acorde con esa definición.

De esa forma se consigue una completa integración entre su inteligencia, movilidad, pauta de acción, etc. Son los más completos aparecidos hasta ahora en una aventura.

Una última cosa para sentirnos orgullosos: por su calidad, esta aventura se ha realizado también en versión inglesa. Y recuerda que el público inglés es el más exigente y experimentado en este tipo de juegos.

EQUIPO DE DISEÑO

Foto del equipo A.D. viviendo profundamente el ambiente durante la creación de la aventura.



Dirección:	**Andrés R. Samudio**
Programación:	**Tim Gilberts**
Dibujos:	**Fernando Carrión**
Gráficos:	**Juan Antonio Darder**
	Carlos Marqués
Pantalla de Presentación:	
• Diseño:	**Royo**
• Gráficos:	**Juan Antonio Darder**
	Carlos Marqués
Guión original y textos:	**Andrés Samudio**
Equipo de pruebas:	**Eva Samitier**
	Guisela Samudio
	Mónica Samudio

COZUMEL es una producción de Aventuras AD, S.A. por medio de su parser DAAD 2.5. en 1989-90.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464
1.Rebobina la cinta hasta el pricipio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1.Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea | CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al ordenador.
2.Rebobina la cinta hasta el principio.
3.Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO
1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclea LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

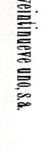
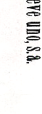
MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

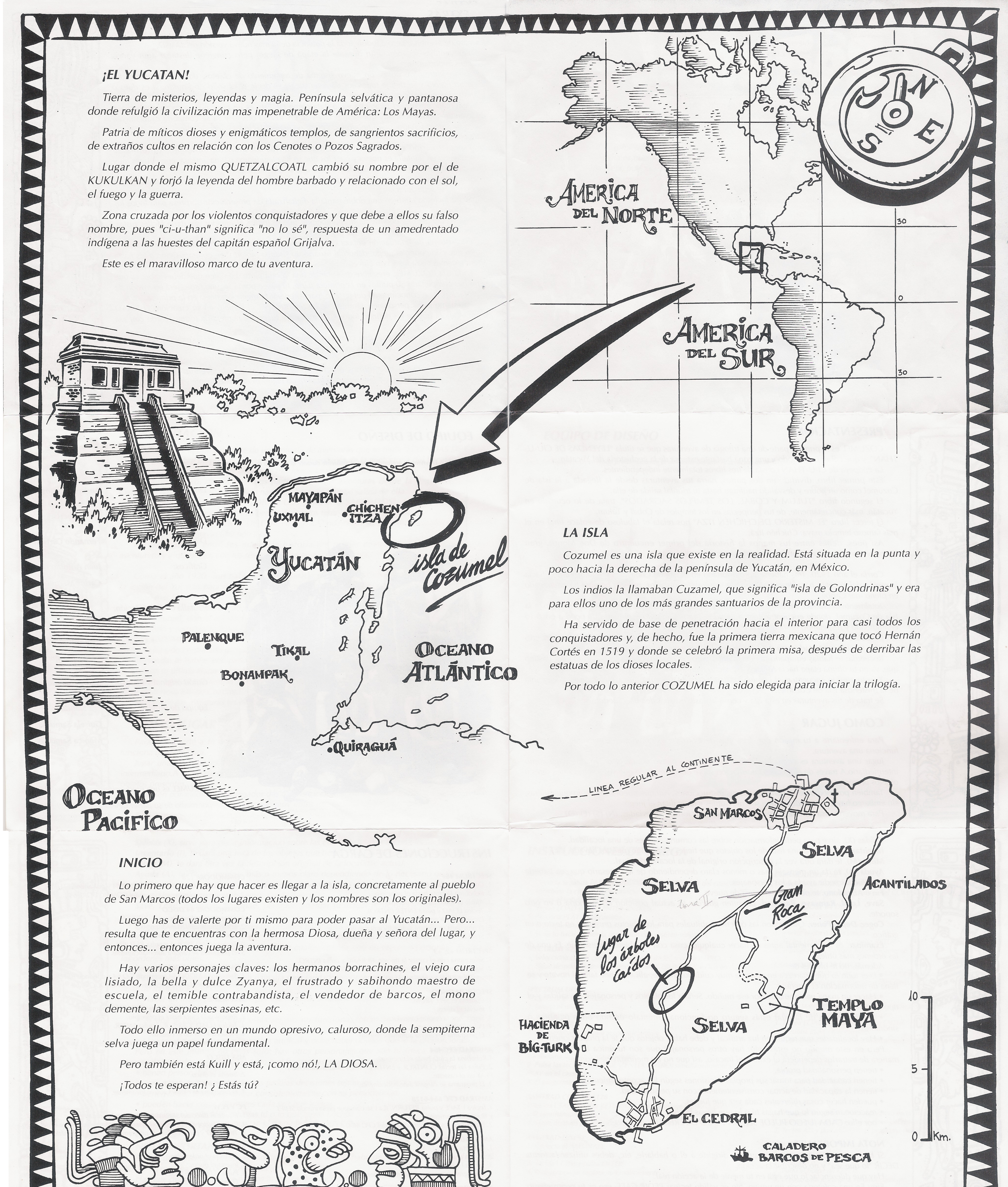
MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y PCW
1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el del juego.
3. Teclea AD y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.



¡EL YUCATAN!

Tierra de misterios, leyendas y magia. Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización mas impenetrable de América: Los Mayas.

Patria de míticos dioses y enigmáticos templos, de sangrientos sacrificios, de extraños cultos en relación con los Cenotes o Pozos Sagrados.

Lugar donde el mismo QUETZALCOATL cambió su nombre por el de KUKULKAN y forjó la leyenda del hombre barbado y relacionado con el sol, el fuego y la guerra.

Zona cruzada por los violentos conquistadores y que debe a ellos su falso nombre, pues "ci-u-than" significa "no lo sé", respuesta de un amedrentado indígena a las huestes del capitán español Grijalva.

Este es el maravilloso marco de tu aventura.

LA ISLA

Cozumel es una isla que existe en la realidad. Está situada en la punta y poco hacia la derecha de la península de Yucatán, en México.

Los indios la llamaban Cuzamel, que significa "isla de Golondrinas" y era para ellos uno de los más grandes santuarios de la provincia.

Ha servido de base de penetración hacia el interior para casi todos los conquistadores y, de hecho, fue la primera tierra mexicana que tocó Hernán Cortés en 1519 y donde se celebró la primera misa, después de derribar las estatuas de los dioses locales.

Por todo lo anterior COZUMEL ha sido elegida para iniciar la trilogía.

INICIO

Lo primero que hay que hacer es llegar a la isla, concretamente al pueblo de San Marcos (todos los lugares existen y los nombres son los originales).

Luego has de valerte por ti mismo para poder pasar al Yucatán... Pero... resulta que te encuentras con la hermosa Diosa, dueña y señora del lugar, y entonces... entonces juega la aventura.

Hay varios personajes claves: los hermanos borrachines, el viejo cura lisiado, la bella y dulce Zyanya, el frustrado y sabihondo maestro de escuela, el temible contrabandista, el vendedor de barcos, el mono demente, las serpientes asesinas, etc.

Todo ello inmerso en un mundo opresivo, caluroso, donde la sempiterna selva juega un papel fundamental.

Pero también está Kuill y está, ¡como nó!, LA DIOSA.

¡Todos te esperan! ¿ Estás tú?